

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA AKUNTANSI SMKN 6 PANGKEP

Rizky Ariyanti

Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar

E-mail : rizky.ariyanti.official@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan Ular Tangga terhadap motivasi belajar siswa Akuntansi SMKN 6 Pangkep. Penelitian ini memiliki variabel bebas (X) yaitu pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan Ular Tangga dan variabel terikat (Y) yaitu motivasi belajar Akuntansi. Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan siswa Akuntansi tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 84 orang. Sampel penelitian adalah siswa X-Akuntansi berjumlah 31 orang, penentuan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, kuesioner dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan program *Statistic Package for Social Science* (SPSS). Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh persamaan $Y = 3,259 + 0,724X$ artinya satu nilai pada pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan Ular Tangga, akan menambah nilai variabel motivasi belajar Akuntansi sebesar 0,724. Koefisien determinasi (*R-Square*) = 0,434 artinya kemampuan variabel X dalam menjelaskan variabel Y memiliki pengaruh sebesar 43,40%, sedangkan 56,60% oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Hasil Uji-t $0,001 < \text{probabilitas } 0,05$ artinya X berpengaruh positif terhadap Y. Nilai $t_{hitung} 4,719 > t_{tabel} 1,699$ artinya diterima dan ditolak, dengan kesimpulan “hipotesis penelitian diterima”.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Belajar Akuntansi.

ABSTRACT

This research aimed to study the effect of cooperative learning assisted by Snakes and Ladders game media on the learning motivation of Accounting students at SMKN 6 Pangkep. The variable of this research was cooperative learning assisted by Snakes and Ladders game media as an independent variable (X) and the Accounting learning motivation as a dependent variable (Y). The population in this research was all Accounting students of accounting program school year 2018/2019 consisting of 84 students. The sampling technique used *purposive sampling* with the sample consisting of 31 students X-Akuntansi. The data were collected through observation, questionnaires and documentation study. The data analyzed using *Statistic Package for Social Science* (SPSS) program. Based on the results of a simple linear regression analysis, the equation $Y = 3.259 + 0.724X$ means that one value in cooperative learning assisted by Snakes and Ladders media will add the value of Accounting learning motivation variable by 0.724. The result of the *Product Moment* analysis showed that the value of the coefficient of correlation variables $Y r_{xy} = 0.659$ means the effect of X on Y is included in the “strong” category. The coefficient of determination (*R-Square*) = 0.434 means that the ability of variable X in explaining the Y variable has an effect of 43.40%, while 56.60% is explained by other factors not explained in this study. The result of the t-test obtained $0.00 < \text{probability of } 0.05$ so X has a positive effect on Y. The value of $t_{count} 4.719 > t_{table} 1.699$ meaning that was accepted and was rejected, with the conclusion that “the hypothesis was accepted”.

Keywords: Cooperative Learning Assisted by Snakes and Ladders Game Media, Accounting Learning Motivation

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan ujung tombak kemajuan suatu bangsa. Demikian pula cita-cita dalam pembangunan pendidikan Indonesia yang lebih menekankan pada pendidikan transformatif, di mana pendidikan sebagai motor penggerak perubahan dari masyarakat berkembang menuju masyarakat maju. Pendidikan yang sebaik-baiknya untuk semua warga negara dapat dimulai dari sekolah. Beberapa kebijakanpun dirumuskan untuk mendukung pelaksanaan reformasi pendidikan yang dimulai dari sekolah, termasuk mengenai “hari sekolah” atau lebih dikenal dengan istilah *Full Day School*. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2017 tentang Hari Sekolah, pasal 2 ayat 1 berbunyi: “Hari Sekolah dilaksanakan 8 (delapan) jam dalam 1 (satu) hari atau 40 (empat puluh) jam selama 5 (lima) hari dalam 1 (satu) minggu”.

Full Day School menitikberatkan pada proses pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa, melalui optimalisasi lima hari sekolah. Penerapan *Full Day School* mengundang pro dan kontra dari berbagai pihak. Kegiatan siswa dianggap menjadi lebih terkontrol dengan adanya *Full Day School*, di lain sisi *Full Day School* ini dapat menambah beban bagi para

siswa. Dengan demikian, kesadaran peranan para pemangku pendidikan harus terus diperhatikan, terutama peran pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa tidak berarti menghilangkan peran guru sebagai pendidik. Kreativitas seorang guru justru semakin dibutuhkan dalam merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang telah banyak dikembangkan di sekolah, yaitu model pembelajaran kooperatif. Fathurrohman (2015:45) berpendapat:

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang didesain untuk membantu siswa agar dapat berinteraksi dan bekerja sama secara kolektif, melalui tugas-tugas terstruktur guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat dikembangkan ke dalam berbagai teknik seperti TPS, Jigsaw, STAD, TGT dan sebagainya.

Proses pembelajaran di sekolah dapat diupayakan menjadi tempat belajar yang menyenangkan. Menurut Ngilimun (2017:298), “salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif (belajar sambil bermain)”. Arsyad (2016:34) berpendapat bahwa

penggunaan media permainan dapat berupa teka-teki, simulasi, serta permainan papan. Contohnya, media permainan Ular Tangga. Permainan Ular Tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi ke dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkan dengan kotak lain.

Hasil penilaian menggunakan tujuh indikator pembelajaran dengan metode ceramah menurut Fathurrohman sudah berada pada tingkat 77,88%, sementara hasil penilaian menggunakan tujuh indikator motivasi belajar menurut Sardiman masih berada pada tingkat 50,23%. Menurut Dalman (2016) suatu data memenuhi standar “Cukup Baik” jika hasil penilaian berada pada rentang 60-74%. Adapun hasil penilaian pada rentang 40-59% ber kriteria “Kurang Baik” dan 60-74% ber kriteria “Baik”. Artinya pembelajaran dengan metode ceramah sudah termasuk *Baik*, sementara motivasi belajar siswa termasuk *Kurang Baik*.

Cara mengatasi permasalahan proses pembelajaran dapat diupayakan dengan merancang pembelajaran bervariasi yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Upaya mengoptimalkan peran guru dan keaktifan peran siswa ini

diharapkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran berorientasi pada siswa yang dapat diterapkan di sekolah adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif telah dikembangkan ke dalam berbagai teknik dengan memanfaatkan media atau sumber belajar, termasuk menggunakan media permainan Ular Tangga. Arofah, Sudiyanto, dan Octoria (2015) telah membuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif menggunakan media permainan Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Akuntansi. Marie (2017) juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Ular Tangga, efektif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar Siswa Akuntansi SMKN 6 Pangkep*.

B. Kajian Teori

1. Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran

Estiyani, Sutarjo dan Wardana (2016) dalam jurnal *Modifikasi Permainan Ular Tangga sebagai Alternatif Media Pembelajaran*. Yusuf & Auliya (2011) mengemukakan bahwa:

Sistem permainan ular tangga yang mereka tulis dalam bukunya yakni sistem permainan berupa langkah dan aturan yang telah ada pada umumnya, diawali dengan masing-masing pemain mengocok dadu, siapapun yang mendapatkan hasil kocokan dadu dengan mata dadu paling besar maka akan bermain duluan, selanjutnya mengikuti. Permainan dimulai, pemain pertama mengocok dadu dan melangkah sesuai dengan hasil kocokan dadunya. Bila tiba pada gambar panah ke atas, maka pemain harus naik sampai pada ujung anak panah, sebaliknya jika pemain tiba pada kotak dengan gambar panah ke bawah maka harus menuruni panah hingga menuju anak panah. Dalam permainan ular tangga yang diberi nama sirkuit pintar ini, penulis buku menginovasi permainannya dengan menambahkan soal pada beberapa kotak yang ada pada papan sirkuit ini. Siapapun yang paling awal sampai pada kotak *finish* dan menjawab pertanyaan paling banyak maka ia adalah pemenangnya.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut Djalil (2013:101) diartikan sebagai “kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan)”. Pendapat lain oleh Komara (2014:21): “motivasi adalah suatu kondisi dari pelajar untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu dan memelihara kesungguhan”.

C. Metode Penelitian

Peneliti memilih SMKN 6 Pangkep menjadi objek penelitian. Populasi penelitian merupakan keseluruhan siswa Akuntansi SMKN 6 Pangkep tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 84 orang. Sampel dalam penelitian adalah siswa kelas X-Akuntansi SMKN 6 Pangkep tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 31 orang. Penelitian yang dilakukan merupakan suatu desain penelitian dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen berusaha mencari pengaruh variabel pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan Ular Tangga (variabel X) terhadap variabel motivasi belajar Akuntansi (Variabel Y). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi atau pengamatan, kuesioner atau angket dan studi dokumentasi. Penelitian menggunakan rancangan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial (uji validitas; uji reliabilitas; uji normalitas; analisis regresi linear sederhana dan uji-t), sehingga diharapkan dapat diambil kesimpulan dalam kaitannya dengan masalah yang diteliti.

D. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan variabel pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan Ular Tangga memiliki pengaruh sebesar 43,40% dalam menjelaskan variabel motivasi belajar

Akuntansi, sedangkan 56,60% oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Hasil penelitian penulis sejalan dengan penelitian Arofah, Sudiyanto, dan Octoria (2015) menunjukkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (LT) menggunakan media Ular Tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Akuntansi. Penelitian lainnya oleh Marie (2017), memiliki hasil penelitian kelas eksperimen Ular Tangga mengalami peningkatan motivasi belajar siswa berjumlah 30 orang pada mata pelajaran Akuntansi. Penelitian Yulianto (2016), hasil penelitian menunjukkan media Ular Tangga efektif meningkatkan motivasi belajar siswa Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten. Hasil penelitian eksperimen ini sekaligus mendukung pendapat dari Fathurrohman (2015, 45-46):

Johson dan Johson menerangkan hasil penelitian bahwa belajar kooperatif akan mendorong siswa belajar lebih banyak materi pelajaran, merasa lebih nyaman dan termotivasi lebih banyak materi pelajaran, merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar, mencapai hasil belajar yang tinggi, memiliki kemampuan yang baik untuk berpikir secara kritis, memiliki sikap positif terhadap objek studi, menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam aktivitas kerja sama, memiliki aspek psikologis yang lebih sehat dan mampu menerima perbedaan yang ada di antara teman satu kelompok.

Hasil eksperimen dalam penelitian juga membuktikan saat (1) *Mempersiapkan siswa untuk belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran* menunjukkan mayoritas “siswa duduk rapi bersiap untuk belajar” dan “siswa memperhatikan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran”; (2) *Menyajikan informasi mengenai materi ajar Akuntansi* menunjukkan mayoritas “siswa menerima materi ajar Akuntansi” dan “siswa diinformasikan tentang pembelajaran kooperatif”; (3) *Mengorganisir siswa ke dalam kelompok kooperatif* menunjukkan mayoritas “siswa membentuk kelompok-kelompok kooperatif yang dipilih oleh guru secara acak”, “siswa memahami teknik dan struktur pembelajaran kooperatif”, “siswa bersama guru menata ruang kelas untuk pembelajaran kelompok kooperatif” dan “siswa melakukan pembagian tugas dalam kelompok yang terbentuk”; (4) *Membimbing siswa untuk belajar dan berkerja sama dalam pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan Ular Tangga* menunjukkan mayoritas “siswa dibimbing oleh guru dalam mengerjakan tugas”, “siswa saling bekerja sama dalam menyelesaikan permainan Ular Tangga” dan “siswa menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan”; (5) *Melakukan evaluasi proses pembelajaran* menunjukkan mayoritas

“siswa memberikan evaluasi perilaku anggota kelompok kooperatif” dan “siswa bersama guru melakukan evaluasi pembelajaran Akuntansi”; (6) *Memberikan apresiasi hasil belajar Akuntansi melalui penilaian, penghargaan atau pujian* menunjukkan mayoritas “siswa memberikan penilaian kepada kelompok kooperatif” dan “siswa mendapat penghargaan kelompok kooperatif dari guru” *secara signifikan memberikan pengaruh positif* terhadap motivasi siswa dalam belajar Akuntansi, ditunjukkan dengan sikap (1) *Tekun dalam menghadapi tugas* meliputi “siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru” dan “siswa menyelesaikan tugas tepat waktu”; (2) *Ulet menghadapi kesulitan belajar* meliputi “siswa bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang belum dipahami” dan “siswa tetap berusaha mengerjakan tugas walaupun mengalami kesulitan”; (3) *Menunjukkan minat terhadap pembelajaran Akuntansi* meliputi “siswa senang belajar Akuntansi saat guru menggunakan metode yang bervariasi”, “siswa menjadi bersemangat dengan dibentuk kelompok-kelompok saat pembelajaran Akuntansi” dan “siswa mampu bekerja sama dalam kelompok”; (4) *Lebih senang menyelesaikan pekerjaan sekolah secara mandiri* meliputi “siswa lebih senang

menyelesaikan tugas tanpa bertanya kepada teman” dan “siswa antusias mengerjakan tugas dengan jawaban sendiri terlebih dulu”; (5) *Cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin* meliputi “siswa terlihat bosan jika pembelajaran menggunakan metode ceramah saja” dan “siswa kurang bersemangat saat diberi latihan soal yang sama”; (6) *Dapat mempertahankan pendapatnya terhadap sesuatu* meliputi “siswa yakin bahwa pendapat yang disampaikan benar” dan “siswa membuktikan jawabannya jika terdapat perbedaan dengan temannya”; (7) *Senang mencari dan memecahkan soal-soal Akuntansi* meliputi “siswa berusaha mencari jawaban soal Akuntansi” dan “siswa senang mengikuti pembelajaran karena tertantang menjawab soal”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa eksperimen **pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan Ular Tangga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas X-Akuntansi SMKN 6 Pangkep.**

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar Akuntansi siswa kelas X-Akuntansi SMKN 6 Pangkep”, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil penelitian eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan Ular Tangga untuk siswa kelas X-Akuntansi di SMKN 6 Pangkep, dengan enam (6) indikator penilaian memiliki skor rata-rata 84,05% termasuk kriteria *Baik*.
2. Hasil penelitian eksperimen menunjukkan bahwa motivasi belajar Akuntansi untuk siswa kelas X-Akuntansi di SMKN 6 Pangkep, dengan tujuh (7) indikator penilaian memiliki skor rata-rata 80,80% termasuk kriteria *Baik*.
3. Eksperimen pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan Ular Tangga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Akuntansi siswa kelas X-Akuntansi SMKN 6 Pangkep sebesar 43,40%.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdul Karim. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Anggraeni, Virna; Muharram, Alimin. 2018. Juni. *Chemica*. Pengaruh Permainan Ular Tangga dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Masamba. Makassar. 1(19), 96-106.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arofah, Anastasia Anggarkusuma; Sudiyanto dan Octoria, Dini. 2015. Agustus.
- Tata Arta UNS. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Learning Together* (LT) Menggunakan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. Surakarta. 1(1), 125-134.
- Beaulieu, Danie. 2004. Diterjemahkan Dewi, Ida Kusuma. 2008. *Teknik-teknik yang Berpengaruh di Ruang Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Dalman, H. 2016. *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajawali Pers. Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ertikanto, Chandra. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Estiyani, Fuji Vinny; Sutarjo, Ajo; Wardana, Deni. 2016. Agustus. *Kalimaya*. Modifikasi Permainan Ular Tangga sebagai Alternatif Media Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. 4(2), 1-10.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heri, 2013. *225 Soal-Jawab Akuntansi Dasar*. Jakarta: Grasindo.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2015. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johson, D.W. dan Johson, R.T. 1998. *Cooperation in The Classroom*. USA: Interaction Book Company.
- Kadir, Abdul dan Asrohah, Hanun. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Mardhani, Aprilia Wahyu dan Siswanto. 2017. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Yogyakarta. Edisi 3.
- Marie, Asavia Bulan. 2017. *Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Sanata Dharma.
- Marta, Farah Nabila; Supriadie, Didi & Susilana. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa: Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA Kelas 4 di SD Labschool UPI*. Bandung: Edutcehnologia. Jurnal Volume 3 Nomor 2.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran: Dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Nuryanti, Epi. 2017. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Pengembangan Permainan Ular Tangga, Media Pembelajaran Jurnal Khusus untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Yogyakarta. Edisi 3.
- Panduan Penilaian pada Sekolah Menengah Kejuruan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2015.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2017 tentang Hari Sekolah.
- Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015-2019. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samryn, L.M. 2011. *Pengantar Akuntansi: Mudah Membuat Jurnal dengan Pendekatan Siklus Transaksi*. Jakarta:

Rajawali Pers.

- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kencana.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*.